

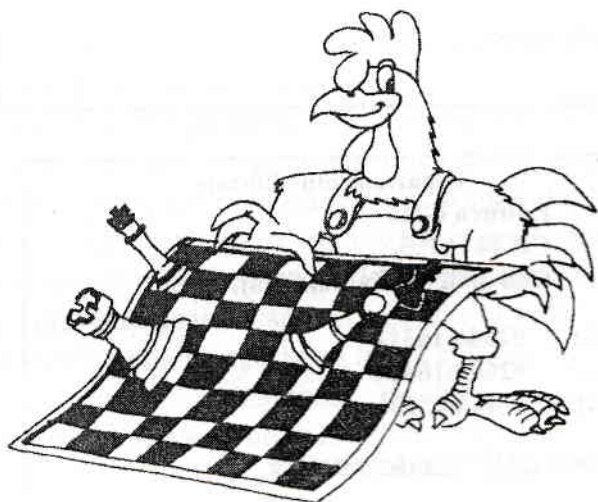
LBRIS

We know
books

IRINA-CORALIA CANDEA VIOREL GEORGE DUMITRU

ȘAH-MAT...ematică **pentru ciclul PRIMAR**

Joc - Logică - Perspicacitate - Probleme



EG GIL

PARTEA I ABC..ul ȘAHULUI ȘI ... PRIMII PAȘI PE TABLA DE ȘAH

PARTEA a II-a ȘAH-MAT ... EMATICĂ PENTRU ÎNCEPĂTORI

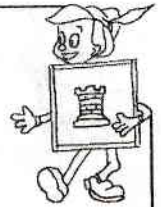


"Partida de șah o câștigă cel care greșește penultimul, astfel că exigențele victoriei sportive par a se opune uneori, perfecțiunii logice.

Uneori, cele mai frumoase combinații pe care le gândește ți le strică un adversar, care nu vrea să coopereze în realizarea unei partide perfecte.

În căutarea acestor perfecțiuni, realizatorii de studii au renunțat la bucuria victoriei sportive, în favoarea satisfacției creatorului a unui brilliant al logicii, chiar dacă șlefuirea acestuia cere sacrificiu."

V.G. DUMITRU



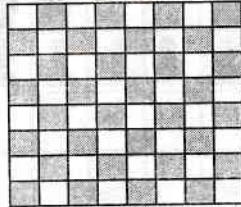
PARTEA I

ABC ... ul ȘAHULUI ȘI ... PRIMII PAȘI PE TABLA DE ȘAH

"N-avem cuvinte destule ca să îndemn pe părinți și pe dascăli să îndrume preocupările elevilor spre șah."

Mihail Sadoveanu

DEBUT



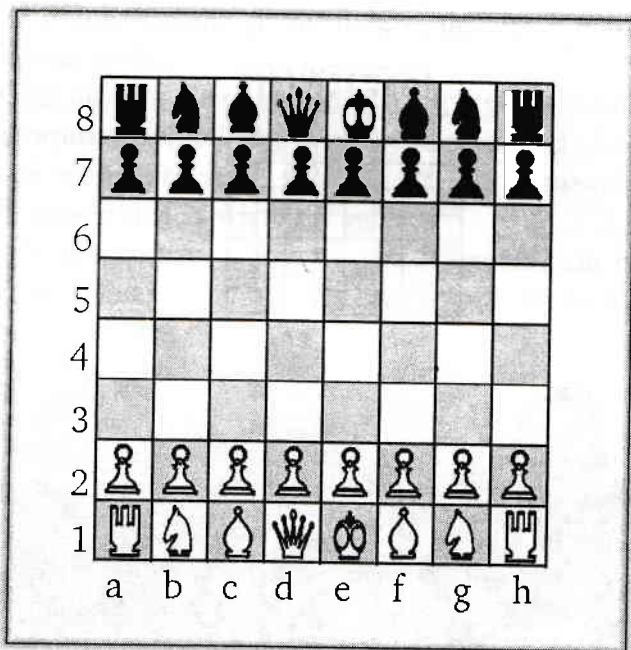
"Cred că șahul este cel mai frumos dintre jocuri deoarece adversarii nu-și pot ascunde nimic unul altuia."

ISAAC BASHEVIS SINGER

O știință ? Un joc ? Un sport ?

Primul pas:

Așează-te în fața unei table de șah care să aibă o pătrățică albă în dreapta jos!



Pe tablă sunt așezate 16 piese de culoare deschisă și 16 piese de culoare închisă: le vom numi albe și negre!

Privește aranjamentul pieselor pe tablă și remarcă poziția damei pe pătrățica de aceeași culoare cu ea, precum și că regele este așezat alături de ea. În față au tabăra adversă!

Albul întotdeauna mută primul!

Iată câteva repere care vă vor satisface curiozitatea!



Jocul de șah se joacă între doi jucători sub semnul deplinei egalități. Înainte de începerea partidei ca și după terminarea ei, cei doi jucători își dau mâna, semn că adversitatea s-a încheiat.

Aceștia au la dispoziție tabla și piesele de șah.

Este o tablă pătrată compusă din 64 de câmpuri (pătrățele) egale, colorate diferit prin alternarea culorilor deschise (câmpuri albe) și închise (câmpuri negre) pe care se joacă partida de șah. Tabla de șah este așezată între cei doi jucători în așa fel încât pătratul din colțul din dreapta să fie alb.

Tabla din concursurile oficiale are latura aproximativ de 48 cm, iar piesele, o mărime proporțională. Culorile alb și negru sunt convenționale. Se vorbește mereu de jocul cu albele și jocul cu negrele sau despre câmpul alb sau câmpul negru dar acestea pot avea și alte culori, într-un contrast mai plăcut, tabla cu pătratele albe și maro, piesele alb gălbui și maro, etc. Pentru a ușura determinarea câmpurilor, pe marginile tablei sunt notate câmpurile, pe orizontale de la 1 la 8, iar pe verticale de la a la h. Ambele direcții încep din colțul din stânga jos, din partea unde sunt așezate albele. Astfel fiecare rând are o denumire precisă. Orizontalele numerotate de la 1 la 8 se numesc linii (linia 1, linia a 3-a, linia a 8-a). Verticalele notate de la a la h se numesc coloane (coloana "a", coloana "f", coloana "h"). În acest fel se notează și câmpurile prin intersecția verticalelor și a orizontalelor, respectiv a coloanelor cu liniile. Notarea fiecărui câmp în parte se face indicând mai întâi coloana (întotdeauna cu literă mică) și apoi linia în cifre. Pe tabla de șah mai sunt și alte direcții: diagonalele (rândul de câmpuri de aceeași culoare care se ating între ele prin colțuri). Se deosebesc diagonalele de culoare albă și neagră. Exemplu: "a1 - h8", diagonala neagră; "a8 - h1" diagonala albă - se numesc diagonale mari. Prin câmpul "e3" trec două diagonale negre: diagonala "c1 - h6" și "g1 - a7". Spre deosebire de geometrie, unde pătratul ipotenuzei (diagonala în cazul nostru) este egală cu suma pătratului celor două catete, pe tabla de șah distanța egală cu numărul de câmpuri pe diagonală este egală cu distanța pe linii. Acest lucru este important de știut, mai ales în finalurile de pioni.



Ce este flancul Damei, dar al Regelui ?

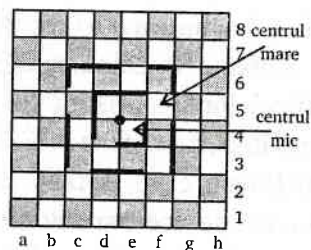
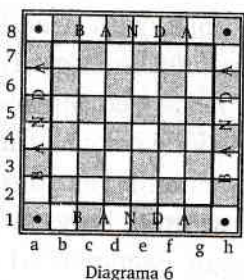
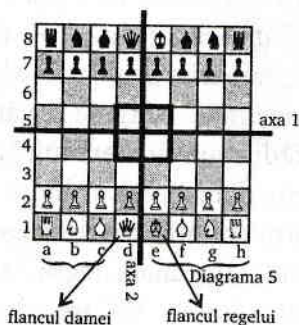
Ce este centrul mic sau centrul mare al tablei ?

Ce este banda și ce sunt colțurile tablei ?

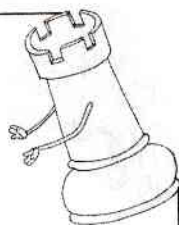
Dacă împărțim tabla la mijlocul ei, pe verticală (pe axa de simetrie) între coloanele "d" și "e" cu o linie imaginară, obținem două părți egale și anume: partea de la "a" la "b" constituind flancul Damei și partea de la "e" la "h", flancul regelui.

De asemenea, schimbând axa de simetrie pe orizontală, împărțim tabla în două printr-o altă linie imaginară între liniile a IV-a și a V-a obținând tabăra albului de la linia întâi la a patra și tabăra negrului, de la a cincea la a opta.

Remarcăm că intersecția în centru a celor două linii imaginare au ca rezultat centrul mic al tablei compus din patru câmpuri: "d4", "e4", "d5", "e5". Câmpuri care înconjoară careul format de la "c3", "c4", "c5", "c6", "d6", "e6", "f6", "f5", "f4", "f3", "e3", "d3" - se numește centrul mare (vezi diagrama). Câmpuri semnate cu "a1", "h1", "h8", "a8" se numesc colțuri, iar toate câmpurile de la marginea tablei, în linie continuă constituie așa numita "BANDA".



* Regulamentul jocului de șah F.I.D.E.



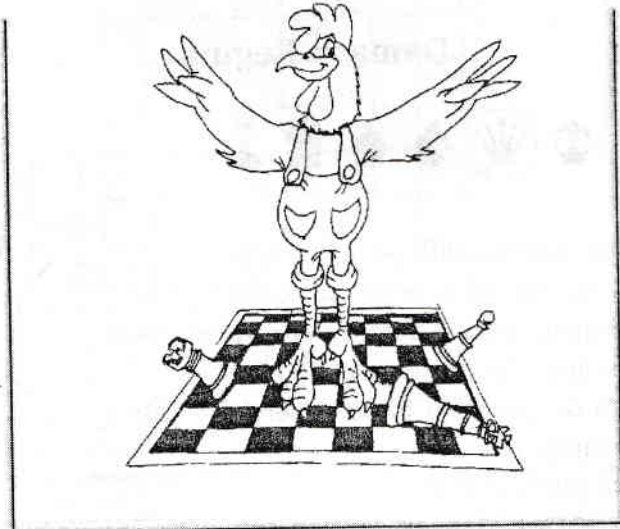
Piese de șah



La începutul partidei ambii jucători au câte 16 piese de culoare deschisă (piese albe), iar celălalt 16 piese de culoare închisă (piese negre). Din cele 16 piese fac parte opt pioni și opt figuri: rege, damă, două turnuri, doi nebuni și doi cai.

Jucătorul care are piesele albe începe întotdeauna primul partida, executând mutarea sau după care urmează răspunsul negrului. O piesă poate fi mutată pe un câmp liber sau ocupat de o piesă adversă. În cazul din urmă piesa adversă este scoasă din joc prin "capturare". deci înțelegem că nici o piesă nu poate fi mutată pe un câmp ocupat de o piesă de aceeași culoare.

Piesele folosite în cadrul competițiilor oficiale sunt de tip "Staunton". Acestea sunt un model perfecționat de piese de șah, creat de englezul N. Cook în anul 1848 care poartă numele marelui șahist englez H. Staunton (1810 - 1874). Șahurile de tip Staunton se disting prin linia lor elegantă dar și prin stabilitatea ce o conferă pe tabla de șah.





We know
books

Regele



Figură care se mută cu excepția rocadei, când se face o mutare neobișnuită - pe orice câmp vecin (situat pe diagonală, pe linie sau pe coloană) ce nu se află sub controlul unei piese adverse.

Regele este cea mai importantă piesă de pe tabla de șah, deoarece scopul final al luptei șahiste constă în a face mat regele advers.

Caracteristica fundamentală a regelui este faptul că în deschidere și jocul de mijloc este o figură slabă, pasivă, care trebuie păzită prin efectuarea rocadei contra atacurilor pieselor adverse.

În final, însă, el devine o figură activă. mai mult în finalurile de pioni regele devine chiar o figură de atac.

De aceea el trebuie centralizat imediat ce s-au schimbat damele și cel puțin un turn și câteva figuri ușoare. Deseori un rege centralizat bine decide soarta partidei în multe finaluri.



Dama = Regina



Figură grea care se mută pe orice câmp liber sau ocupat de o piesă adversă, amplasat de-a lungul coloanei, liniei și diagonalei care se formează din câmpul de staționare. Când se mută pe câmpul ocupat de o piesă adversă, dama execută o captură.

Se notează prescurtat: D.



Pionul

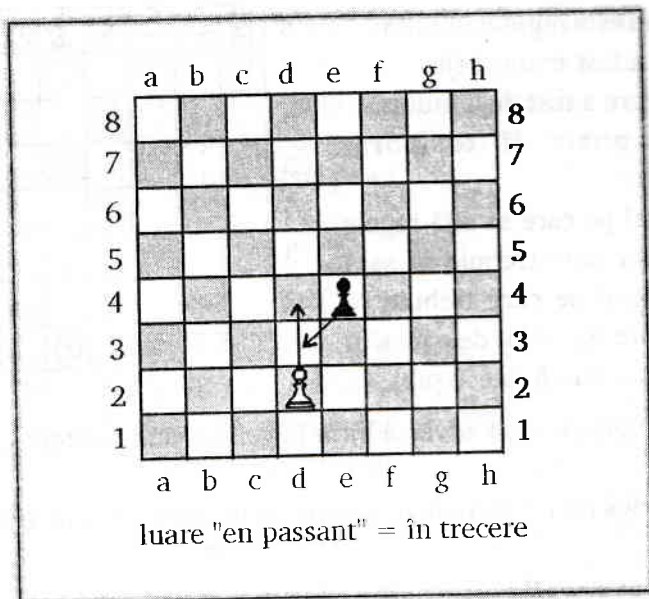


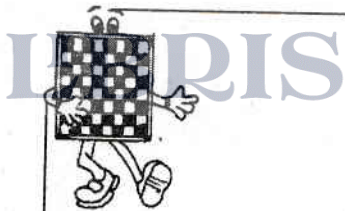
"Pionii sunt sufletul partidei de șah" - F. Philiodor

Pionul este piesa care se mută numai înainte pe coloana pe care se găsește. El face o excepție atunci când capturează o piesă adversă: în acest caz avansează pe un câmp în direcția uneia din diagonalele în care se află. Un pion care controlează un câmp peste care a trecut un pion al adversarului, prin avansarea cu două câmpuri din poziția inițială, poate captura pionul advers ca și cum acela ar fi fost avansat numai cu un singur câmp (luare "en passant").

Când ajunge pe ultima linie, orice pion trebuie trasformat, ca parte a aceleiași mutări. Această transformare este la alegerea jucătorului și poate fi: în damă, turn, nebun sau cal de aceeași culoare cu cea a pionului, fără a se ține seama dacă alte asemenea piese se mai află pe tabla de șah.

În poziția inițială albu are opt pionii așezați pe linia a doua iar negrul are opt pionii așezați pe linia a șaptea.





We know
books

Turnul



Turnul este o figură grea care se mută pe orice câmp ce este liber sau ocupat de o figură adversă, de pe coloana sau linia de pe care staționează. Dacă el se deplasează pe un câmp ocupat de o figură adversă spunem că turnul execută o captură.

Turnul poate efectua o mutare specială, o mutare complexă care se realizează și prin deplasarea regelui. Această mutare se numește "rocaadă". Ea se efectuează astfel: regele este deplasat de pe câmpul inițial peste două câmpuri, spre unul din turnuri, pe aceeași linie, apoi acel turn se deplasează peste rege și se așează pe câmpul alăturat, adică pe câmpul peste care a sărit regele.

Rocada

Rocada nu este regulamentară:

- 1) dacă regele a fost mutat deja;
- 2) cu un turn care a fost deja mutat.

Rocada poate fi temporar împiedicată dacă:

- 1) câmpul inițial pe care se află regele sau câmpul peste care trebuie să sară regele, ori câmpul pe care trebuie să ajungă acesta este controlat de o piesă a adversarului (spunem că este în șah);
- 2) există o piesă proprie sau adversă între Rege și turnul cu care se efectuează rocada.

Rocada joacă un rol extrem de important în strategia și tactica jocului de șah.

